



# **REGULAMENTO OFICIAL**

**LUSA LEAGUE**

<b>CAPÍTULO I – DA FORMA DE DISPUTA</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO II - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO III - DAS PARTIDAS</b>	<b>5</b>
<b>CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS</b>	<b>8</b>

## CAPÍTULO I – DA FORMA DE DISPUTA

**Art. 1o** - A **FIFA20 - XBOX FREE** irá acontecer entre os dias **20/04/2020 e 24/04/2020**, conforme tabela que será divulgada no site oficial da COMPETIÇÃO – <https://e-sporti.com.br/organizacao/lusa/campeonatos/2020-4-fifa20---xbox-free10>

**Art. 2o** - Na primeira fase, os **64 (sessenta e quatro)** jogadores participantes serão divididos em **confrontos do tipo mata-mata**, definidos através de sorteio automático na plataforma.

§ **1o** – É de responsabilidade dos atletas providenciar o todo o equipamento necessário para a realização da partida. Cabe à **FIFA20 - XBOX FREE** apenas informar o adversário do jogador, data e prazo para a realização dos jogos.

§ **2o** – É de responsabilidade dos atletas, quando agendadas partidas online, a busca pela informação da gamertag, nickname, psn tag do adversário para que os jogadores possam buscar seus corretos adversários dentro do sistema.

§ **3o** – É de responsabilidade de cada atleta (independente do resultado), quando da realização da partida, o acesso ao painel da competição na plataforma <https://e-sporti.com.br> e realizar a correta marcação do resultado de sua partida acompanhado, preferencialmente, de uma foto da tela de jogo que contenha o resultado.

**Art. 3o** - Os jogadores jogarão em jogos de ida e volta, sem vantagem alguma, com os modos prorrogação e disputa de pênaltis **desligados**. Caso a somatória de gols das partidas termine empatada (exemplo: Jogo 1 – Time A 4x1 Time B, Jogo 2 – Time A 0x3 Time B, o resultado final é 4x4). Assim, uma nova partida deverá ser realizada com os modos prorrogação e disputa de pênaltis **ligados**. Persistindo o empate após o tempo normal e prorrogação o jogo será decidido nas cobranças de pênaltis de forma alternada até que tenha um vencedor.

**Art. 4o** - A organização do campeonato reserva-se no direito de alterar a fórmula de disputa e/ou quantidade de equipes participantes até 2 (duas) horas antes da data do início em função de eventual necessidade de readequar a fórmula de disputa à

quantidade de jogadores inscritos.

## CAPÍTULO II - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES

**Art. 1o** - O período de inscrição de atletas se encerrará no dia **19/04/2020**, às **23h59**.

**§1o** - Não haverá valor de inscrição para esse campeonato.

**§2o** - A inscrição deverá ser feita pela plataforma e-SporTI, disponível em <https://e-sporti.com.br/organizacao/lusa/campeonatos/2020-4-fifa20---xbox-free10>

**§3o** - Não é permitido mais de uma inscrição por jogador, ainda que utilizando-se de perfil, e-mails e contas diferentes.

**Art. 2o** - Cada jogador inscrito deverá preencher no Nickname/Apelido do Atleta, na área “Minha conta”, dentro do painel e-SporTI.

**Art. 3o** - Não haverá cancelamento ou substituição de atletas após o dia **19/04/2020**.

**Art. 5o** - Caso o limite de vagas de jogadores seja atingido antes da data final das inscrições, a organização da competição irá adotar os seguintes critérios para seleção das equipes:

- a) data do pedido de inscrição do jogador;
- b) situação cadastral completa do jogador inscrito;
- c) sorteio.



## CAPÍTULO III - DAS PARTIDAS

**Art. 1o** - As partidas serão regidas de acordo com as regras praticadas nas competições de **FIFA 20** no Brasil:

O jogo utilizado será o **FIFA 2020**, com suas últimas atualizações fornecidas online pela **EASPORTS** com partidas disputadas no console **Xbox One**.

**Art. 2o** - A troca de equipes são permitidas a cada jogo, por livre escolha de cada jogador. Serão permitidos clubes e seleções, exceto times clássicos e especiais. Os jogadores poderão utilizar as mesmas equipes durante a partida (mandante vs visitante, alterando-se a cor do uniforme)

**§ 1o** – Não será permitido o uso de equipes da modalidade **Ultimate Team**.

**Art. 3o** - As partidas deverão seguir as seguintes configurações:

\*Partidas no Menu: Amistosos Online

\*Duração do Tempo: 6 Minutos

\*Controles: Semi (Configuração obrigatória, para travar a opção de defesa clássica)

\*Tipo de Elenco: Online

\*Velocidade: Normal

**§ 1o** – Caso verifique que as opções citadas não estejam conforme exigidas, deve-se tirar uma foto e print imediatamente, antes dos 15 minutos de jogo e avisar seu adversário, para que a partida seja reiniciada do zero.

**§ 2o** – Caso seu adversário não proceda como devido, clique no botão AJUDA imediatamente e entre em contato com a administração do site, informando o problema e anexando junto ao chamado, a foto e ou print de prova do ocorrido.

**Art. 4o** - Em caso de lag que atrapalhe o desenvolvimento do jogo, o player que se sentir prejudicado deve dar pause, mandar um chat ao adversário e interromper o jogo imediatamente, antes dos 15 minutos de partida. Caso ultrapasse este tempo de jogo,

você estará assumindo por sua conta e risco as consequências da partida.

**Art. 5o** - Se cair a conexão, o jogo tem que ser reiniciado jogando apenas o tempo de jogo que restar para o término da partida.

**§ 1o** – O placar da partida deve ser mantido o mesmo, ou seja, os jogadores devem entrar em acordo e forçar os gols necessários que já tinham acontecido antes da queda de conexão. Se antes da queda de conexão tiver ocorrido alguma expulsão, o jogador penalizado pela expulsão deve forçar a expulsão do mesmo jogador, quando o jogo for reiniciado.

**Art. 6o** - Todos os horários de agendamentos de jogos ou demais horários citados no nosso sistema, sempre serão com base ao horário de Brasília, inclusive considerando períodos que haja horário de verão.

**Art. 7o** - Para que seja comprovado algum tipo de trapaça ou reclamação, o jogador deve clicar no botão AJUDA ou enviar um e-mail para: [competicoes@sporti.com.br](mailto:competicoes@sporti.com.br) com fotos e ou vídeos comprovando o ocorrido. Sem provas, reclamações não serão consideradas.

**Art. 8o - SOMENTE ADMINISTRADORES PODEM LANÇAR RESULTADOS DE WO.** Caso o próprio jogador postar resultado sem ter realizado a partida, o mesmo poderá ser punido, ou até mesmo desclassificado do torneio caso seja reincidente.

**§ 1o** – O Resultado de WO que é aplicado será sempre de 2×0.

**§ 2o** – O prazo limite de espera dos jogos agendados são de **30 minutos**.

**Art. 9o** - Jogos não realizados dentro do prazo estabelecido da fase do torneio, e que nenhum dos dois jogadores tenham efetuado o agendamento dentro do nosso sistema:

**§ 1o** - Na fase de mata-mata, os dois poderão ser desclassificados, ocorrendo WO duplo. Por isso, use sempre o agendamento de jogos do nosso sistema.

**Art. 10o** - Caso existam dificuldades de realizar partidas com seus adversários, ou problemas de desconexão, deve-se entrar em contato com a administração do site, clicando no botão AJUDA, dentro do prazo estabelecido para cada fase.





## CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO

**Art. 1o** - A competição oferece a seguinte premiação:

**a) 1º lugar:** 01 camisa oficial da Associação Portuguesa de Desportos e 01 par de ingressos para a próxima partida no Canindé

## CAPÍTULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 1o** - Ao inscrever-se neste Campeonato, os jogadores tornam-se cientes de que o mesmo será divulgado pelas mídias: escrita, radiofônica e televisiva e concordam em ceder seus respectivos direitos de imagem (direitos de arena) à organizadora do evento, ficando esta, autorizada, desde já, a repassar os citados direitos a qualquer emissora de TV, Rádio ou similar.

**Art. 2o** - A SporTI não se responsabilizará por acidentes, quebra de controle ou danos em consoles ocorridos durante a competição ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas, sendo essa responsabilidade dos jogadores e espaços envolvidos. Em caso de ação deliberada que estrague qualquer equipamento, o atleta causador do dano será responsabilizado.

**Art. 3o** - Esta competição não é afiliada com ou patrocinada pela desenvolvedora dos jogos eletrônicos.